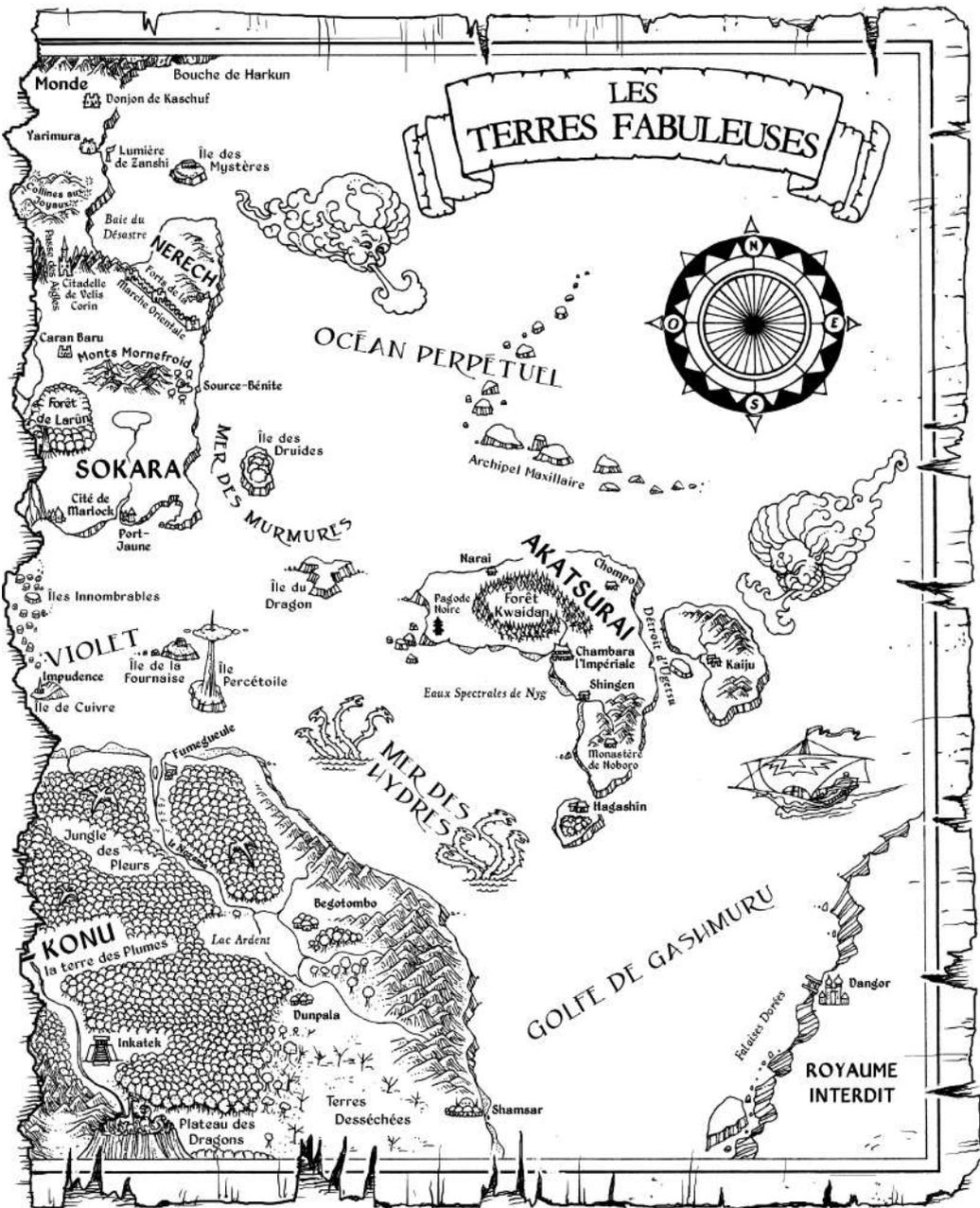
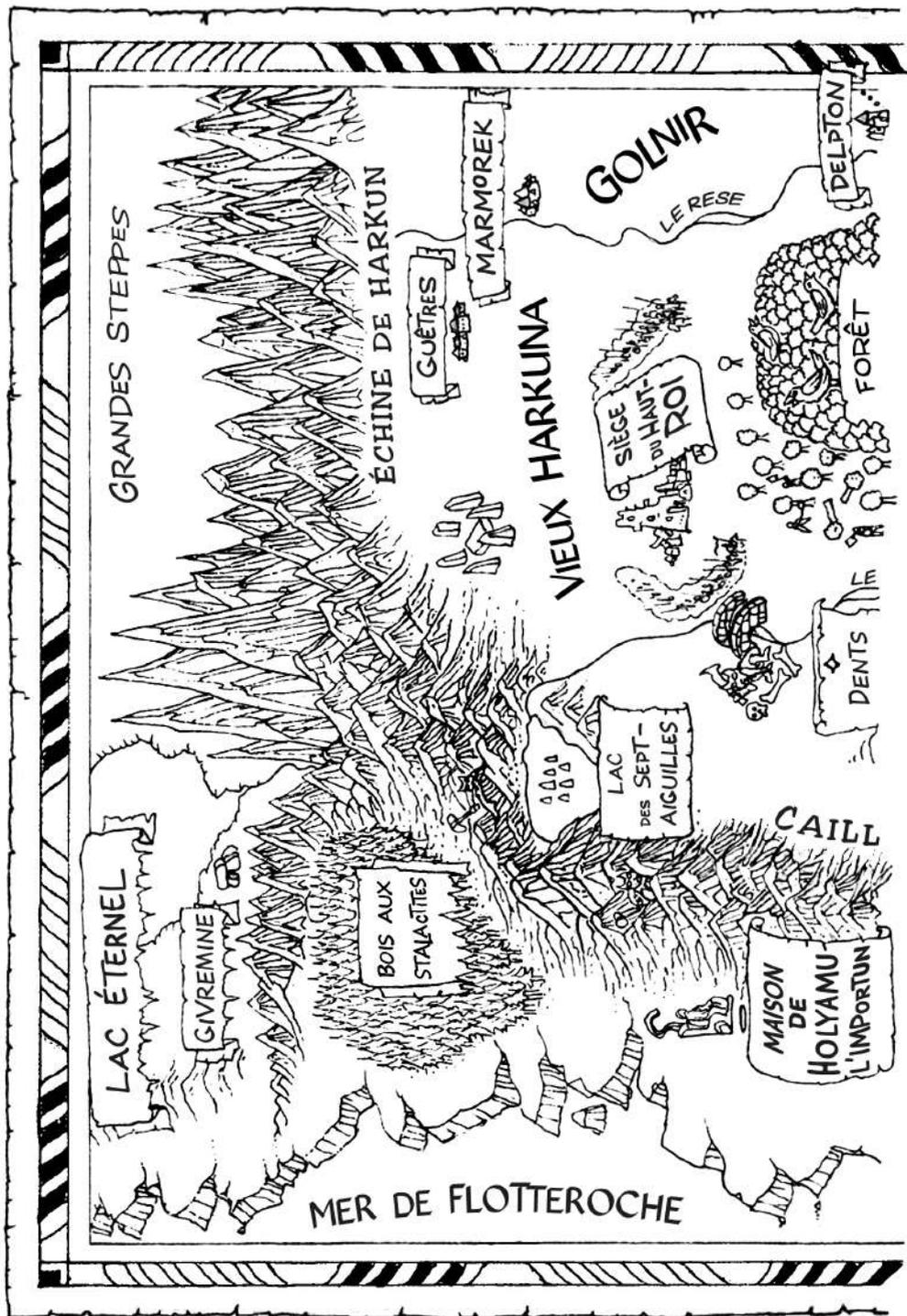


LES TERRES FABULEUSES





GRANDES STEPPES

ÉCHINE DE HARKUN

GOLNIR

DELPTON

LE RESE

MARMOREK

GUËTRES

VIEUX HARKUNA

SIÈGE DU HAUT-ROI

FORÊT

DENTS

LAC ÉTERNEL

GIVREME

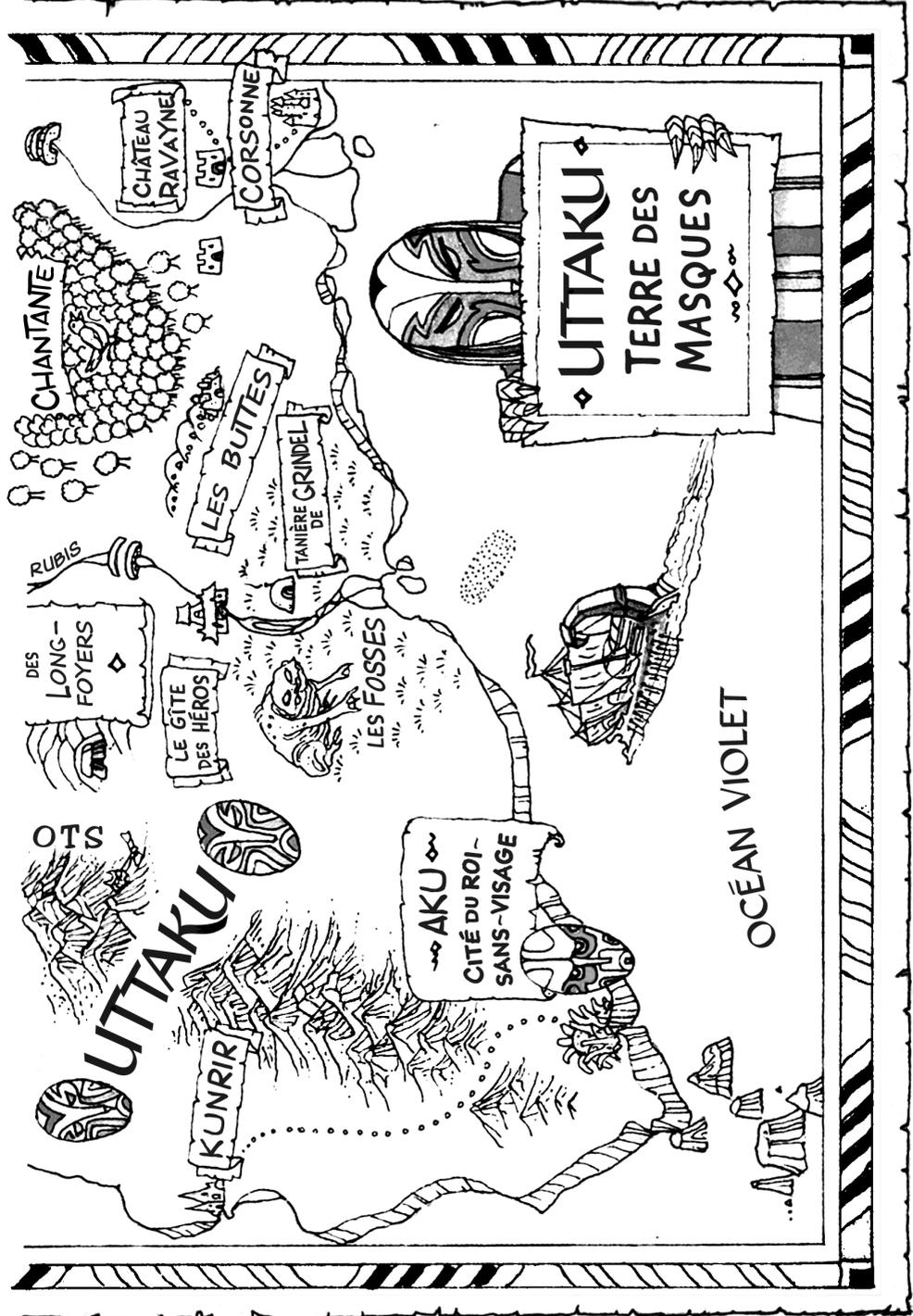
BOIS AUX STALACTITES

LAC DES SEPT-AIGUILLES

CAILL

MAISON DE HOLYAMU L'IMPORTUN

MER DE FLOTTEROCHE



CHÂTEAU RAVAYNE

CORSONNE

CHANTANTE

LES BUTTES

TANIÈRE GRINDEL DE

LES FOSSES

LE GÎTE DES HÉROS

RUBIS

DES LONG-FOYERS

OTS

AKU CITÉ DU ROI SANS-VISAGE

KUNRIR

UTTAKU
TERRE DES
MASQUES

Océan Violet



Feuille d'Aventure



NOM

PROFESSION

DIVINITÉ

NIVEAU

DÉFENSE

COMPÉTENCES

Total

CHARISME	—
COMBAT	—
MAGIE	—
PIÉTÉ	—
EXPLORATION	—
ADRESSE	—

POSSESSIONS

Maximum : 12

ENDURANCE

Total maximal	—
Total actuel	—

RÉSURRECTION

BOURSE

TITRES ET HONNEURS

BÉNÉDICTIONS

Codes

- | | | | |
|---|-----------------------------------|-----------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Ébène | <input type="checkbox"/> Éléphant | <input type="checkbox"/> Entropie | <input type="checkbox"/> Étrange |
| <input type="checkbox"/> Ecclésiastique | <input type="checkbox"/> Élément | <input type="checkbox"/> Envoi | <input type="checkbox"/> Évacuation |
| <input type="checkbox"/> Échassier | <input type="checkbox"/> Éléphant | <input type="checkbox"/> Éperdu | <input type="checkbox"/> Évasion |
| <input type="checkbox"/> Écho | <input type="checkbox"/> Élite | <input type="checkbox"/> Épicure | <input type="checkbox"/> Éviction |
| <input type="checkbox"/> Éclipse | <input type="checkbox"/> Éloigner | <input type="checkbox"/> Épistole | <input type="checkbox"/> Exaction |
| <input type="checkbox"/> Écoute | <input type="checkbox"/> Éluder | <input type="checkbox"/> Érèbe | <input type="checkbox"/> Exécration |
| <input type="checkbox"/> Ectoplasme | <input type="checkbox"/> Émail | <input type="checkbox"/> Errant | <input type="checkbox"/> Exorcisme |
| <input type="checkbox"/> Édifice | <input type="checkbox"/> Embrasé | <input type="checkbox"/> Esprit | <input type="checkbox"/> Expurger |
| <input type="checkbox"/> Édifier | <input type="checkbox"/> Émeraude | <input type="checkbox"/> Est | <input type="checkbox"/> Extinction |
| <input type="checkbox"/> Éfrit | <input type="checkbox"/> Énergie | <input type="checkbox"/> Éternel | <input type="checkbox"/> Extorsion |
| <input type="checkbox"/> Élan | <input type="checkbox"/> Énigme | <input type="checkbox"/> Éternité | <input type="checkbox"/> Extraction |
| <input type="checkbox"/> Éléance | <input type="checkbox"/> Enterré | <input type="checkbox"/> Éthéré | <input type="checkbox"/> Exultation |



Manifeste de navire

NOM DU NAVIRE	
TYPE DE NAVIRE	
QUALITÉ DE L'ÉQUIPAGE	
CARGAISON MAXIMALE	
CARGAISON ACTUELLE	
LIEU D'AMARRAGE	

Règles rapides

Utiliser des Compétences (Combat, Adresse, etc.)

Lancez deux dés et additionnez le résultat au total de la Compétence concernée. Une réussite se traduit par un total supérieur au nombre symbolisant la Difficulté.

2 dés + Compétence > Difficulté ⇒ Réussite
2 dés + Compétence ≤ Difficulté ⇒ Échec

Exemple

Vous désirez calmer un aubergiste furieux. Cela requiert un jet de CHARISME de 10. Disons que votre CHARISME est à 6. Vous devrez donc faire 5 ou plus avec les deux dés pour parvenir à apaiser sa colère.

Endurance

Les augmentations et diminutions de votre score maximal d'Endurance s'appliquent aussi à votre score actuel

Défense

Votre Défense est égale à : Niveau + bonus d'armure + COMBAT (sans bonus)

Affrontements

Les affrontements impliquent une série de jets de COMBAT. La Difficulté de ces jets équivaut à la Défense de votre adversaire. La différence entre le résultat du lancer et la Difficulté, donc la Défense de l'adversaire, représente le nombre de points d'Endurance perdus par celui-ci.

Vous attaquez :

2 dés + COMBAT (vous) – Défense (adv.) = Endurance (adv.) perdue

Puis votre adversaire vous attaque :

2 dés + COMBAT (adv.) – Défense (vous) = Endurance (vous) perdue

... À répéter jusqu'à la mort de l'un ou de l'autre.

Navire et équipage

Les différents niveaux d'un équipage sont :

mauvais ► moyen ► bon ► hors pair